ACCIÓN • PLATAFORMAS • AVENTURAS • LUCHA • MATAMARCIANOS
DEPORTIVOS • PUZLES • RPG • CARRERAS • PINBALL • HANABI FESTIVAL







los 150 mejores juegos para la Consola Virtual de Wii

Un completo catálogo con todos los juegos que no deben faltar en tu colección de clásicos

Índice

PLATAFORMAS 4

AVENTURA 10

ACCIÓN 12

RPG 18

LUCHA 20

MATAMARCIANOS 22

DEPORTIVOS 25

PUZLE 26

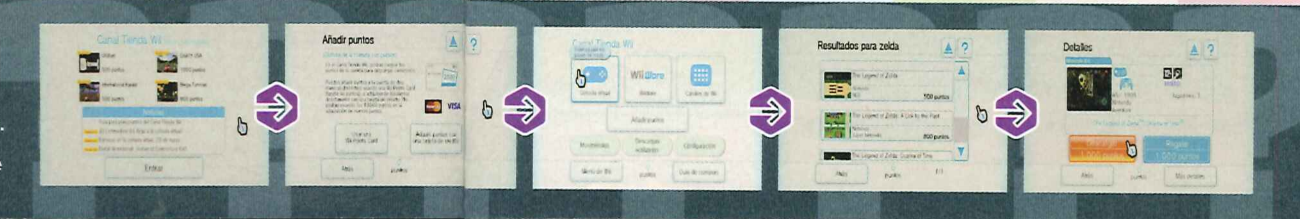
CARRERAS 28

PINBALL 29

HANABI FESTIVAL 30

Cómo comprar estos juegos

Conecta tu Wii a internet y sigue estos pasos. 1) Entra al canal Tienda Wii. 2) Añade puntos Wii. 3) Pulsa sobre Consola Virtual. 4) Busca el juego que quieres comprar. 5) Descárgatelo.



Plataformas

Comenzamos nuestro viaje por lo mejor de la Consola Virtual con el género más saltarín. Triunfó ya con la NES y continúa brincando por las consolas actuales. ¿El mejor? ¡Mario, por supuesto!

Nintendo 64 — 1.000 puntos

SUPER MARIO 64

EL FONTANERO dio el campanazo con su primera aventura en tres dimensiones... precisamente por eso. El paso a las 3D sentó bases y le surgieron clónicos en todas las consolas del momento, y en la propia Nintendo 64. Con el argumento típico de rescatar a la princesa, te cautiva desde el primer momento gracias a un control suave y con una variedad de movimientos nunca vista hasta entonces, que irás aprendiendo poco a poco en cada uno de los maravillosos mundos que forman esta genial aventura de plataformas. Además de completo, original y muy divertido, conseguir las 120 estrellas te llevará meses. Si tienes mil puntos y nunca lo has jugado, ni siquiera consideres otra opción: bájatelo.

Valoración ★★★★

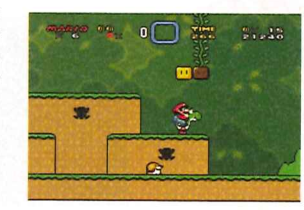






Super Nintendo — 800 puntos

SUPER MARIO WORLD

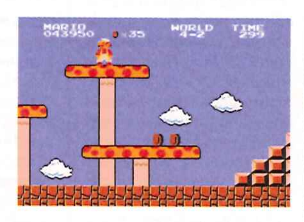


EL PRIMER JUEGAZO de Mario en Super Nintendo enlazó con la tercera parte de los Marios de NES, en lo que a sistema de juego se refiere: tienes un mapa general y, para abrir camino hasta el castillo de Bowser, debes superar cada punto señalado en ese mapa. Y no sólo una vez, porque muchas de estas fases tienen finales secretos que abren rutas alternativas. Mención especial a la zona secreta de las estrellas, donde la dificultad del juego se dispara al tiempo que tus ganas de superarte. El debut del ahora famoso Yoshi y la capacidad de volar durante tiempo casi indefinido gracias a la capa (o si coges un caparazón azul con Yoshi) lo convierten en uno de los Mario más dinámicos.

Valoración ★★★★

NES — 500 puntos

SUPER MARIO BROS.



EL GÉNERO de las plataformas evolucionó gracias a este histórico «SMB». Antes de su lanzamiento, toda la acción se desarrollaba en la misma pantalla, pero al genial Miyamoto se le ocurrió que Mario podría recorrer un largo escenario de izquierda a derecha, de manera que el jugador se fuese encontrando distintos y sorprendentes retos. Sus ocho mundos están repletos de secretos, como los bloques invisibles o las zonas de teletransporte que permiten saltarse varios niveles, y... ¿pero qué vamos a contarte a estas alturas? Si alguien no lo conoce, es que lleva metido en una cueva desde 1984, porque tiene hasta película propia (bien mala, ya, pero ahí está). Anda, bájate EL VIDEOJUEGO.

Valoración ★★★★

Y ADEMÁS...

MARIO BROS.



- NES
- 500 puntos
- Valoración ★★

LAS TUBERÍAS son el decorado del 2º juego de Mario. Debuta Luigi, para disfrute de hermanitos y otras lapas.

SUPER MARIO BROS. 2



- NES
- 500 puntos
- Valoración ★★★

TOAD Y PEACH se hacen controlables en un plataformas basado en la cosecha y lanzamiento de tubérculos.

SUPER MARIO BROS. 3



- NES
- 500 puntos
- Valoración ★★★★

EL CARTUCHO más tuneado de NES ofrecía un plataformas realmente impresionante a todos los niveles.

Y ADEMÁS...

GHOULS'N GHOSTS



- Mega Drive
- 800 puntos
- Valoración ★★★

SIR ARTHUR adquiere poderes sobrehumanos con la armadura dorada. Si no la consigues, sufrirás más durante sus difíciles 5 fases.

CASTLEVANIA



- NES
- 500 puntos
- Valoración ★★★

LOS VAMPIROS campean a sus anchas en el mundo Nintendo desde este juego para NES. Visualmente era una pasada, y engancha.

KID ICARUS



- NES
- 500 puntos
- Valoración ★★★

PIT, EL ÁNGEL que tanto eliges en «Smash Bros. Brawl», comenzó con este juego de scroll vertical. Duro, desesperante... pero divertido.

Super Nintendo — 800 puntos

SUPER CASTLEVANIA IV



SIMON BELMONT dirigió sus pasos desde los 8 a los 16 bits, y con ello ganó, sobre todo, incondicionales de la saga. Pero también unos gráficos que empezaban a mostrar todo el estilo gótico de los Castlevanias de hoy en día. Además, ofrece una banda sonora de las de escuchar con auriculares por calidad de sonido, y de composición, ya que incluye temas de nuevo cuño y otros recuperados de anteriores entregas para NES e incluso de «Vampire Killer», de MSX2. Para disfrutar a tope los mejores latigazos, monstruos, vampiros y unos jefes finales para caerse de espaldas.

Valoración ★★★★

Super Nintendo — 800 puntos

SUPER GHOULS'N GHOSTS

EL TERCERO de la saga «Ghosts'n Goblins» es un nuevo plataformas repleto de acción donde el simpático Sir Arthur sigue en sus trece de enseñar la ropa interior cada vez que le golpean. Al igual que en la recreativa, la estética mejora (aunque aún haya fondos negros) y la dificultad... se sube a la parra.



Valoración ★★★★

Mega Drive — 800 puntos

EARTHWORM JIM

UNA LOMBRIZ metida en un traje que da superpoderes a quien se lo ponga, es la prota de este clásico de los 90. Aunque lo que más destaca es el humor absurdo que inunda todo el juego, también ofrece una genial animación, variedad en su desarrollo, escenarios alucinantes y jefes finales difíciles de abatir.



Valoración ★★★

Mega Drive — 800 puntos

SONIC 2



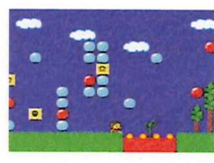
EL ERIZO DE SEGA se trajo a un nuevo amigo para la segunda entrega y fue capaz de ¡correr aún más rápido! Tails, el citado amigo al que hoy día tenemos más que visto, puede ser controlado por un 2º jugador para hacer la aventura del erizo más llevadera, pero lo más interesante es que también puede competir con Sonic en el modo versus. Y esto es, en parte, lo que le convierte en el Sonic con más chicha de Megadrive; aunque también están sus maravillosas fases de bonus en 3D, niveles con más secretos aún que el primer Sonic... ¿Te lo bajas o cómo hay que decirlo?

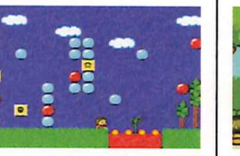
Valoración ★★★★

Master System — 500 puntos

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

EL ESTANDARTE de Sega en la era de los 8 bits era este mono-chaval/tío-patillas que te invita a saltar y cascar enemigos durante 16 niveles. Para cargarte a los jefes finales debes jugar su característico minijuego de "piedra, papel o tijera", y además puedes usar vehículos en algunas fases. Difícil, pero absorbente.





Valoración ★★★

Master System — 500 puntos

WONDER BOY

EL "CHICO MARAVILLAS" disfrutó de gran éxito en los salones recreativos y se vio metido en muy poco tiempo en la Master. Está menos trabajado que «SMB» pero es más vertiginoso, ya que tu barra de energía disminuye continuamente. Así que, todo consiste en coger frutas, lanzar hachas de piedra y no caer al vacío. Muy noblote, él.

Valoración ★★★

Y ADEMÁS...

SONIC 3



- Mega Drive
- 800 puntos
- Valoración ★★★★

SONIC THE HEDGEHOG



- Mega Drive
- 500 puntos
- Valoración ★★★★

SONIC THE HEDGEHOG



- Master System
- 500 puntos
- Valoración ★★★★

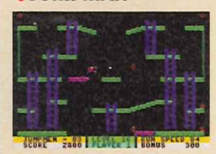
ADVENTURE ISLAND



- NES
- 500 puntos
- Valoración ★★★

Y ADEMÁS...

JUMPMAN



- Commodore 64
- 500 puntos
- Valoración ★★

UN JUEGO DE 1983 inspirado en el «Donkey Kong» de Miyamoto que te divertirá a pesar de ser... así. Eran otros tiempos, claro.

BALLOON FIGHT



- NES
- 500 puntos
- Valoración ★★★

LOS GLOBOS de las batallas de Mario Kart son... de este juego. La inercia es la base, el agua la muerte y permite 2 jugadores simultáneos.

BUBBLE BOBBLE



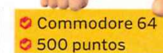
- NES
- 500 puntos
- Valoración ★★★

LOS DRAGONCILLOS de Taito nacieron en un plataformas de pantalla fija donde escupen burbujas para inmovilizar enemigos y... las pisan.

Super Nintendo — 800 puntos

DONKEY KONG COUNTRY 3

EL MONO que conoció a Mario sin saber cómo se llamaba consiguió que los nintenderos se frotasen los ojos con esta saga. Los gráficos renderizados tenían la culpa, claro, aunque también te deja boquiabierto su duración y su variedad: golpea, trepa, descubre caminos secretos, monta sobre otros bichos, coge todas las bananas y, cómo no, lanza barriles. ¿Por qué la 3ª entrega, y no las otras? Pues... es verdad. Bájate las tres.

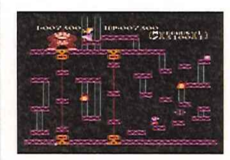


Valoración ★★★★

NES — 500 puntos

DONKEY KONG

JUMPMAN era Mario, aunque no protagonizaba «Jumpman», porque ese es otro, pero el mono era el mono, eso sí. Total, que aquí está el plataformas más carismático de la historia de los videojuegos. Miyamoto y Gunpey Yokoi lo diseñaron para que, incluso hoy, sigas disfrutando de la increíble jugabilidad y simpatía de este clasicazo.



Valoración ★★★

Commodore 64 — 500 puntos

NEBULUS

UNA TORRE, un "cerdito" y un montón de escalones, ascensores, enemigos y puertas que comunican. ¿Se puede hacer un buen juego con eso? Por supuesto. Cierto que para terminarte las 8 torres tienes que memorizar y ser hábil a partes iguales, ya que el límite de tiempo no permite errores, pero, si te pones con él... es casi imposible dejarlo.



Valoración ★★★

Turbografx — 600 puntos

BONK 3: BONK'S BIG ADVENTURE

CABEZÓN de pura cepa y mascota de la consola Turbografx, Bonk se da una tercera oportunidad con un título que aúna el humor y jugabilidad de las anteriores entregas con notables mejoras. La más llamativa es la capacidad de hacerse gigante o pequeñín con la simple ingesta de un caramelo. Esto, por supuesto, hace el juego un poco más sesudo (si eso es posible) que un plataformas normalito, ya que debes investigar un mapeado que explota los cambios de tamaño. Aunque puede resultar algo fácil, incluye modo para dos jugadores, de estreno en la saga.



Valoración ★★★★

NES — 500 puntos

MEGA MAN

EL HÉROE AZUL se estrenó con un plataformas que atrapa, además de por su gran cantidad de acción, por su dificultad. Si eres de los que van a lo loco, no llegarás al final del juego, así de duro. Es mejor plantearse el avance pasito a paso y memorizando cada enemigo. Además, también tienes que usar la cabeza para cargarte a los jefes.



Valoración ★★★

Mega Drive — 800 puntos

KID CHAMELEON

LOS DISFRACES son la base de este largo "niño camaleón". Cada uno ofrece poderes distintos: embestir, trepar, disparar... Y tendrás que saber escogerlos, ya que hay muchos a tu disposición pero sólo una manera de continuar. Sí, la cabeza entra en juego, y también para dar cabezazos a los cientos de bloques secretos que esconde.



Valoración ★★★★

Y ADEMÁS...

YOSHI'S STORY



- Nintendo 64
- 1.000 puntos
- Valoración ★★★

SENCILLO de planteamiento: traga frutas para disponer de huevos-munición y poder defenderte en tu avance. Encantador, este Yoshi.

MAGICIAN LORD



- Neo Geo
- 900 puntos
- Valoración ★★

EN NEO GEO primaban la lucha y la acción, pero también está este plataformas, algo limitado pero muy cuidado visualmente.

LEGEND OF HERO TONMA



- Turbografx
- 600 puntos
- Valoración ★★★

SU RITMO y dificultad son propias del arcade que versiona. Saltos, espadazos y disparos con gran estilo.

Aventura



Si tienes alma de héroe, si buscas la gloria, te esperan cientos de horas de emociones y desafíos junto a tu escudera: tu fiel Wii.

Y ADEMÁS...

LIGHT CRUSADER



- Mega Drive
- 800 puntos
- Valoración ★★★

THE STORY OF THOR



- Mega Drive
- 800 puntos
- Valoración ★★★

THE LEGEND OF ZELDA



- NES
- 500 puntos
- Valoración ★★★★

ZELDA II THE ADVENTURE OF LINK



- NES
- 500 puntos
- Valoración ★★

Nintendo 64 | 1.000 puntos

ZELDA OCARINA OF TIME



EL JUEGO más laureado de la saga de Link te propone la más grandiosa aventura nunca hecha para Nintendo 64. Explora un enorme mundo en 3D con cientos de carismáticos personajes, vence a miles de enemigos con el innovador sistema de fijación que aún se usa hoy día, aprende las 12 melodías de la ocarina, cabalga libremente a lomos de Epona y disfruta de los ingeniosos puzles que encontrarás en sus geniales mazmorras. Pero tienes que defenderte con los textos en inglés, eso sí.

Valoración ★★★★

Super Nintendo | 800 puntos

ZELDA: A LINK TO THE PAST



EL MUNDO DE LINK se divide en luz y oscuridad para que disfrutes por más tiempo de uno de los mejores juegos de Nintendo para su 16 bit. Aprende a usar tus crecientes poderes, otorgados por las armas y utensilios que vas consiguiendo, a lo largo de las 12 maravillosas mazmorras del juego. Maravillosas, o malditas, depende de lo bien que se te dé usar la cabeza, la lógica y los "puzles de bloques" que ya hacían acto de presencia desde la primera entrega de la saga. La mejor aventura en 2D de nuestro Link.

Valoración ★★★★

Super Nintendo | 800 puntos

SUPER METROID



SAMUS prosiguió sus aventuras en SNES y aprovechó una barbaridad las virtudes de la máquina. Aparte de la evidente mejora gráfica, supo expandirse en otros aspectos, como el mapeado del juego, que se convierte en un verdadero laberinto. Debes ir usando los poderes de la armadura a medida que los ganas para visitar las zonas antes inaccesibles, mirar el mapa una y otra vez y planear tus próximos pasos a conciencia, dependiendo del armamento del que dispongas. Porque también te espera mucha "acción metroide" con la que desfogar el pulgar, sí.

Valoración ★★★★

Mega Drive
800 puntos

ECCO THE DOLPHIN

EL FONDO DEL MAR esconde muchos seretos en "el juego del delfín". Debes explorarlo en busca de cristales que te dan información y abren camino, pero, como buen cetáceo, también tienes que salir a la superficie para respirar, defenderte a morrazos y alimentarte de pececillos. Quizá le falte ritmo, pero visualmente es una delicia.



Valoración ★★★

Mega Drive
800 puntos

TOEJAM & EARL

FUNKY Y HUMOR para uno de esos títulos que es mejor jugar en compañía. También permite hacerlo solo, pero se pierde la complicidad que tienen los protas en sus absurdos diálogos, uno de los puntazos del juego. Los otros son sus mapas aleatorios, los inusuales enemigos (mención especial al 'boogie-boogie') y los regalos... ¡sorpresa!



Valoración ★★★

Y ADEMÁS...

IMPOSSIBLE MISSION



- Commodore 64
- 500 puntos
- Valoración ★★★

TIENES UNA HORA para registrar decenas de habitaciones llenas de robots y elevadores. Piensa cómo hacerlo y ¡salta a tiempo!

THE LAST NINJA 2



- Commodore 64
- 500 puntos
- Valoración ★★

SUS PASOS dejaron huella en un género que casi inventó él. Aunque su dificultad resulte exagerada para el jugador de hoy día, "pica".

CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST



- NES
- 500 puntos
- Valoración ★★★

ELIMINAR A DRÁCULA no sólo es dar latigazos, también hablar con el pueblo y equiparte el arma adecuada.

Acción

Limpiar las calles no es sólo tarea de barrenderos. A los fieles del sopapo y la "guantá" también se les da de miedo eliminar basura.

Y ADEMÁS...

SPLATTERHOUSE 2



- Mega Drive
- 800 puntos
- Valoración ★★★

LA MISMA CHICHA de la 1ª entrega con algo más de variedad y duración.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



- NES
- 500 puntos
- Valoración ★★

LAS TORTUGAS luchan combinando vista cenital, lateral y sus respectivas armas.

VIGILANTE



- Turbografx
- 600 puntos
- Valoración ★★

LAS PRIMERAS TORTAS en plena calle con armas de 2ª mano y jefes gigantones.

Super Nintendo | 800 puntos

FINAL FIGHT



CODY Y HAGGAR están a tu disposición para "repartir estopa" en esta primera versión para consola de la exitosa recreativa. Es fiel al original en cuanto a gráficos y sonido, y también en su versátil control; pero si tu personaje favorito es Guy, o lo que te interesa es rememorar las partidas a dobles con tus amigos en los recreativos... pues no te gustará tanto. Aún así, sigue siendo una placentera experiencia con contundentes golpes, espectaculares llaves, variedad de armas, y jefes finales de lo más inaguantable.

Valoración ★★★

Turbografx | 600 puntos

SPLATTERHOUSE



EL 'GORE' (que no Al) se coló en el mundo de los videojuegos junto a este tipo con una máscara demoníaca que le otorga una fuerza brutal. El hombre sólo quería salvar a su novia, pero la cosa se va liando de manera que, a base de puños, patadas, palazos que estampan contra la pared a los repugnantes monstruitos, o mandobles de espada que los parten en dos (incluye aún más casquería, pero dejémoslo ahí), termina por protagonizar 5 niveles algo sosillos en desarrollo pero... "ajquerosisisísimos", oye.

Valoración ★★★

NES | 500 puntos

DOUBLE DRAGON



EN UNA NES es imposible mostrar los, entonces, graficazos de esta famosa máquina arcade. Así que, Billy, Jimmy y todos los enemigos, incluso los acongojantes "emeás", aparecen bastante achaparrados pero muy reconocibles. Lo que, en cambio, sí se consigue, es ofrecer un trepidante juego de peleas callejeras que supera en duración al original, mantiene todos sus atractivos jugables en forma de cuchillos, bates y látigos recogibles, y bidones, cajas y rocas arrojables; y que, a uno o dos jugadores, continúa siendo un ejemplo para el género de la lucha callejera.

Valoración ★★★★

NES | 500 puntos

NINJA GAIDEN

PEGAR Y SALTAR de un cartel a una farola es algo habitual en este dinámico juego. Eres un ninja, y se nota en el propio diseño de los decorados, que te invitan a recorrer sus calles por todo lo alto... en cuanto a distancia hacia el suelo, porque los gráficos tampoco son la 8ª maravilla de NES. El flipe que provoca tanto salto es su mayor virtud.



Valoración ★★★

Turbografx | 600 puntos

NINJA SPIRIT

EL JAPÓN FEUDAL es el escenario de este seriote título. Su conversión de recreativa a Turbografx fue casi perfecta: mantuvo el nivel gráfico, la excelente banda sonora y los alucinantes poderes de tu ninja. ¿Que qué sabe hacer? Pues multiplicarse, amigo. Puedes llevar dos sombras que repiten los movimientos del protagonista, y te flipa.



Valoración ★★★★

Y ADEMÁS...

STREET GANGS



- NES
- 500 puntos
- Valoración ★★★★

LA MISMA COMPAÑÍA que programó «Double Dragon» sacó más tarde este título que, además de peleas, incluye toques de RPG.

NINJA COMBAT



- Neo-Geo
- 900 puntos
- Valoración ★★

LOS PROTAGONISTAS son ninjas, todos los enemigos también, pero ninguno tiene poderes "chulis" ni nada. Sólo hay que saber sacudir.

LEGEND OF MYSTICAL NINJA



- Super Nintendo
- 800 puntos
- Valoración ★★★

GOEMON y su amigo Ebisumaru te ofrecen humor en forma de juego de tortas. Se disfruta más a dobles.

Y ADEMÁS...

BONANZA BROS.



- Mega Drive
- 800 puntos
- Valoración ★★★

SIN TOCAR un solo enemigo, los "hermanos peladilla" deben conseguir ciertos objetos en escenarios con vigilante incluido. Mejor a 2.

GOLDEN AXE II



- Mega Drive
- 800 puntos
- Valoración ★★★

EL ÉXITO del original hizo responder a Sega con un "más de lo mismo" que les quedó bastante bien. No tiene el mismo tirón, pero...

GOLDEN AXE III



- Mega Drive
- 800 puntos
- Valoración ★★★

NUEVOS HÉROES para una 3ª entrega que incluye rescate de rehenes, largos combos y habilidades exclusivas para cada protagonista.

Mega Drive — 800 puntos

GOLDEN AXE



AX, TYRIS Y GILIUS se hicieron famosos con esta conversión de la recreativa. Todo aparece algo más pequeño, pero la sensación jugándolo es exactamente la misma. Tanto espadazo y berrido se adereza con pociones mágicas que, si sabes acumular, te dan alegrías visuales; y con dragones que escupen fuego y otros bichos sobre los que cabalgar. Podéis jugar dos e incluye un nivel extra y también modo duelo.

Valoración ★★★★

Mega Drive — 800 puntos

ALTERED BEAST



LA MITOLOGÍA griega sirve de musa a este "cascabichos" que ofrece un espectáculo visual con las secuencias en las que los protagonistas se convierten en lobos, dragones y otros animales. Dispones de salto, puñetazo y patada, y debes eliminar a cientos de enemigos que se rinden con pocos golpes. Pero, sobre todo, tienes que recoger las bolas azules que sueltan algunos, porque son la única forma de aumentar tu fuerza (reflejada en tu musculatura) antes del jefe final. Lo mejor es llegar convertido, ya que los poderes que ganas (disparo, vuelo, etc.) son realmente necesarios para eliminarlos. Ah, y juégalo en compañía para disfrutar con aquello de "¡pero que esa bola es míaaa!".

Valoración ★★★



Neo-Geo — 900 puntos

METAL SLUG



CORRER Y DISPARAR es un subgénero dentro de la acción que tiene uno de sus mejores exponentes en este título. Aunque hace relativamente poco se ha estrenado su séptima entrega, todas existen por el gran éxito que cosechó esta primera. Sus armas siempre han sido, primero, sus artísticos gráficos, que además están animados con un cuidado exquisito; segundo, el nivel de explosiones, disparos, gritos y barullo en general que ofrece; y por último, un sentido del humor inédito hasta entonces en juegos bélicos. Además puedes conducir vehículos (que saltan casi tan bien como el prota, todo sea por la jugabilidad), consta de seis largos niveles y puedes jugarlo a dobles con un amigo

Valoración ★★★★

Super Nintendo — 800 puntos

SUPER PROBOTECTOR: ALIEN REBELS

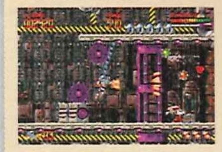


LOS ROBOTS de Konami ofrecen una de las experiencias más explosivas de Super Nintendo. No sólo por las explosiones, muchas y buenas, sino también por la incesante acción: corres todo el tiempo, saltas, te cuelgas de cables, evitas disparos, recoges mejores armas si te queda tiempo y te enfrentas a colosales jefes finales que tardan poco en "palmarla"... si se te da bien. Baste decir que, en realidad, es la tercera entrega de la saga «Contra», pero sustituyendo los protas humanos por robots. Por supuesto, mejor si lo juegas con un colega.

Valoración ★★★★

Y ADEMÁS...

MEGA TURRICAN



- Mega Drive
- 800 puntos
- Valoración ★★

COMBINA AVENTURA con plataformas, gadgets y disparos sin descanso, pero sus mediocres gráficos enturbian la experiencia.

PROBOTECTOR II



- NES
- 500 puntos
- Valoración ★★★

EL ESPECTÁCULO de «Super Contra» cupo en la NES incluyendo fases de scroll vertical exclusivas. Un buen título para desfogarse.

SUPER TURRICAN



- Super Nintendo
- 800 puntos
- Valoración ★★★

LA MEJOR SECUELA por su nivel audiovisual, superior al resto, y unos niveles distintos pero tan enormes como los del original de C64.

Y ADEMÁS...

ROLLING THUNDER 2



- Mega Drive
- 800 puntos
- Valoración ★★★

SALTAR DE UN NIVEL a otro del decorado sigue siendo tan atrayente como en el 1º. Dispara antes, busca munición y evita tocar malos.

STREETS OF RAGE



- Mega Drive
- 800 puntos
- Valoración ★★★★

LA RESPUESTA de Sega al éxito de «Final Fight» en SNES se convirtió casi al momento en un clásico. Ya podían jugar 2, además.

STREETS OF RAGE 3



- Mega Drive
- 800 puntos
- Valoración ★★★★

EL GOLPE FINAL de la saga incluye nuevos protas: un chaval con patines y un tío enorme. Afortunadamente, es tan bueno como el 2º.

Mega Drive — 800 puntos

STREETS OF RAGE II



LAS REYERTAS CALLEJERAS de Axel, Blaze y compañía tocaron el cielo con esta segunda entrega. Todo era un poco más grande, con lo cual ganaba en espectacularidad gráfica a la vez que se mantenía el salvaje estilo de juego. Puedes jugarlo en plan sencillo, usando sólo "puños a la jeta", o echarle arte al asunto, ya que permite agarrar a los enemigos, darles rodillazos, estamparlos contra el suelo poniéndote a su espalda, lanzarlos contra los que esperan su turno para sacudirte... Además tienes golpes especiales, que aprendes a usar para salir indemne de posibles palizas multitudinarias. Y prepara la oreja, porque los temas compuestos por Yuzo Koshiro son de lo mejor oído en Megadrive.

Valoración ★★★★

Mega Drive — 800 puntos

COMIX ZONE



UN JUEGO INCREÍBLE técnicamente para la 16 bit de Sega. El perfecto estilo visual de cómic no sólo se limita a recrearte los ojos, ¡es que juegas dentro de un cómic! El protagonista, el típico "tipo duro" que haces chistes (en inglés, eso sí) cuando pega, pasa de pantalla ¡agarrándose al espacio en blanco entre las viñetas y dando un salto! En la siguiente, quizá salga un cuadro con texto del narrador, o puede que un enemigo te grite algo desde lejos (en el correspondiente bocadillo), que comience a llover... Es corto, pero tenía que serlo incluyendo tantos gráficos geniales, y también un poco lento si lo único que te interesa es "apalizar" enemigos, ya que incluye algunos toques de aventura.

Valoración ★★★★

Mega Drive — 800 puntos

GUNSTAR HEROES



EL CULTO de muchos jugadores hacia la compañía Treasure comenzó con este juego. Consiste en recorrer el escenario disparando a todo lo que se ponga por medio, algo muy común, pero tiene adiciones, como la combinación "al gusto" de dos armas entre las 4 básicas (lo que te da 12 tipos de disparo) que lo hacen especial. Además de disparar, puedes coger a los enemigos y lanzarlos, y también deslizarte por el suelo para esquivar disparos con mayor rapidez. Juégalo en compañía y... frustraos a pachas.

Valoración ★★★★

Mega Drive — 800 puntos

SHINOBI 3



JOE MUSHASHI sabía lo que era el éxito desde su primer juego. Con el tercero para Megadrive, nos mostró lo que sabía hacer pero nunca nos había dejado, es decir, nuevos movimientos como la patada en el aire, trepar paredes y un golpe súper rápido en carrera que además le hace inmune durante un instante. La agilidad, tanto suya como del desarrollo de la acción, que además está salpicado con variadas minifases (como la que ves, a caballo), es mayor que en cualquier otro Shinobi. Y también la calidad gráfica, que saca todo el partido posible a las capacidades de la consola. Aunque no tiene el "musicón" de «The Revenge of Shinobi», es la entrega con más calidad de toda la saga.

Valoración ★★★★

Y ADEMÁS...

ALIEN SOLDIER



- Mega Drive
- 800 puntos
- Valoración ★★★

MÁS ACCIÓN TOTAL de la mano de Treasure. Escoge entre 5 personajes, sus armas, y enfréntate a una serie de brutales jefes finales.

PAC-MAN



- NES
- 500 puntos
- Valoración ★★

SIN ÉL, el éxito de los videojuegos se habría retrasado unos años. Una versión correcta del arcade original, para los más nostálgicos.

BOMBERMAN '93



- Turbografx
- 600 puntos
- Valoración ★★★

SIETE MUNDOS con sus simpáticos jefes para disfrutar a solas, y un excelente modo multijugador para hasta 5 "bombermaníacos".

RPG

¿Sabes cómo alargar las tardes de los sábados para que duren 12 horas, o incluso más si nadie te avisa de que está amaneciendo? Pues es fácil: bájate cualquiera de estos clásicos del RPG.

Y ADEMÁS...

PAPER MARIO



- Nintendo 64
- 1.000 puntos
- Valoración ★★★★

EL MARIO DE PAPEL evoluciona en el estilo de combate de «Super Mario RPG».

ACT RAISER



- Super Nintendo
- 800 puntos
- Valoración ★★★

MEZCLA un "simulador de dios" con fases de plataformas... y da buen resultado.

BREATH OF FIRE II



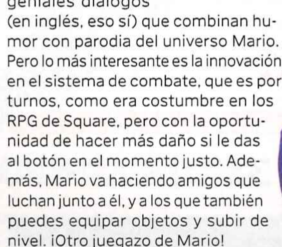
- Super Nintendo
- 800 puntos
- Valoración ★★★★

LA CALIDAD del guión es secundada por su nivel técnico y larga duración.

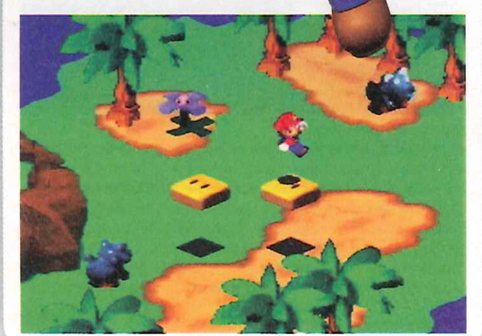
Super Nintendo — 900 puntos

SUPER MARIO RPG

UN GRAN paso para el mostachón y la propia Square, que creaba uno de los RPGs más divertidos de SNES con la supervisión del gran Miyamoto. Vista isométrica, gráficos pre-renderizados y geniales diálogos (en inglés, eso sí) que combinan humor con parodia del universo Mario. Pero lo más interesante es la innovación en el sistema de combate, que es por turnos, como era costumbre en los RPG de Square, pero con la oportunidad de hacer más daño si le das al botón en el momento justo. Además, Mario va haciendo amigos que luchan junto a él, y a los que también puedes equipar objetos y subir de nivel. ¡Otro juegazo de Mario!



Valoración ★★★★



Mega Drive — 800 puntos

SHINING FORCE II

EL RPG TÁCTICO dio sus primeros pasos en Megadrive con esta saga "de la casa". En esta 2ª entrega, además de luchar por turnos contando casillas, teniendo en cuenta el alcance de tus unidades, los hechizos disponibles, los tipos de ataque, el terreno y, en resumen, teniendo un cuidado extremo, puedes explorar cada pueblo. Ya sabes: hablar con la gente por si alguien se une a tu grupo de aventureros, ir a la iglesia a resucitar compañeros, promocionarlos a una nueva profesión, examinar el entorno en busca de objetos ocultos... Debes salvar el escollo del idioma para disfrutarlo al 100% pero, en cualquier caso, es un fantástico título de espada y brujería, ideal para sibaritas del género.



Valoración ★★★★

Mega Drive — 800 puntos

PHANTASY STAR III

UN ROL FUTURISTA pero de fantasía medieval en el que se mezclan espadas, tecnología y razas provenientes de otras galaxias, es el entorno propio de esta saga. La historia se centra en 3 generaciones de héroes que vas creando a lo largo del juego. Es decir, que la raza y habilidades del segundo héroe dependen de cómo actúes (y de con quién tengas descendencia) con el primero. Así, verás 4 finales distintos dependiendo de tus actos. Por lo demás, es «Phantasy Star» al 100%: manejas a un trío de personajes (que cambian con cada nueva generación) con los que luchas por turnos en batallas aleatorias mientras recorres el mapa principal del juego en tus viajes hacia la victoria final.



Valoración ★★★

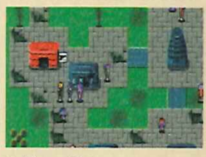
Y ADEMÁS...

LANDSTALKER



- Mega Drive
- 800 puntos
- Valoración ★★★

PHANTASY STAR II



- Mega Drive
- 800 puntos
- Valoración ★★★

SHINING FORCE



- Mega Drive
- 800 puntos
- Valoración ★★★

SHINING IN THE DARKNESS



- Mega Drive
- 800 puntos
- Valoración ★★

Lucha

Cualquiera de estos juegos puede sumirte en emociones tan intensas como la euforia al tumbar a un contrario con un golpe especial, o el enfado del siglo, si te lo hace él. En todo caso, ¡Wii wins!

Y ADEMÁS...

ETERNAL CHAMPIONS



- Mega Drive
- 800 puntos
- Valoración ★★

SF II SPECIAL CHAMPION EDITION



- Mega Drive
- 800 puntos
- Valoración ★★★

SF II TURBO HYPER FIGHTING



- Super Nintendo
- 800 puntos
- Valoración ★★★

SF II THE WORLD WARRIOR



- Super Nintendo
- 800 puntos
- Valoración ★★★

Super Nintendo · 800 puntos

SUPER STREET FIGHTER II THE NEW CHALLENGERS



LA POPULARIDAD de los videojuegos aumentó una barbaridad gracias al "inastillable" «Street Fighter II». Esta edición es la más completa por, además de los 4 nuevos luchadores (Cammy, Fei-Long, T.Hawk y Dee Jay), el modo Challenge, con retos de tiempo y puntos. De todas maneras, si tienes compañía, seguro que con el modo Group Battle os dais por satisfechos durante unos lustros.

Valoración ★★★★

Neo-Geo · 900 puntos

THE KING OF FIGHTERS

ESCOGE TU TRÍO de luchadores preferido y vence a otros 7 equipos de 3. Conocerás a la mayoría de estos 21 contrincantes porque provienen de otras sagas de SNK.



Valoración ★★★

Commodore 64 · 500 puntos

INTERNATIONAL KARATE +

TRES A LA VEZ pueden pegarse en esta joyita de C64. Eso y su calidad técnica son todos sus atractivos, pero es que, no veas lo que mola sacudir a dos karatekas juntos.



Valoración ★★★

Neo-Geo · 900 puntos

ART OF FIGHTING



ROBERT GARCÍA Y RYO SAKAZAKI demuestran de lo que era capaz la consola Neo-Geo cuando los juegos de lucha en 2D corrían por sus circuitos. Lo más llamativo es el zoom, que se acerca o aleja en función de la distancia entre los luchadores, efecto visto también en otras sagas. Esta es una de las más antiguas y, quizá por eso mismo, resulta algo lento, pero la contundencia de los golpes y la desfiguración de las caras a medida que "reciben" los luchadores, hacen de él algo especial. Por cierto, por muchos golpes especiales que te sepas, te costará superar a Mr. Karate.

Valoración ★★★

Neo-Geo · 900 puntos

FATAL FURY 2

TERRY BOGARD Y COMPAÑÍA superaron con creces a la primera entrega de la saga incluyendo 5 personajes jugables más (junto a Terry, Andy y Joe) y los "Desperation", movimientos especiales que sólo pueden ejecutarse con la barra de energía a punto de agotarse. Por supuesto, mantiene el innovador escenario dividido en dos planos.



Valoración ★★★

Neo-Geo · 900 puntos

SAMURAI SHODOWN

LAS ARMAS son las protagonistas de esta saga. Espada, cadena, katana, bo... cada una con un alcance distinto y asociada a un luchador más o menos ágil, de manera que los combates se equilibran en base a ambos parámetros. Saber esperar y usar el ataque adecuado son las claves para superar este juegazo.



Valoración ★★★★

Y ADEMÁS...

ART OF FIGHTING 2



- Neo-Geo
- 900 puntos
- Valoración ★★★

FATAL FURY



- Neo-Geo
- 900 puntos
- Valoración ★★★

SAMURAI SHODOWN 2



- Neo-Geo
- 900 puntos
- Valoración ★★★

WORLD HEROES



- Neo-Geo
- 900 puntos
- Valoración ★★

Matamarcianos

Uno de los géneros que más gusta al personal desde principios de los 80, y también de los más prolíficos. La oferta es grande, pero estos 19 "disparitos" son suficientes para enfrentarse a ella.

Y ADEMÁS...

R-TYPE III THE THIRD LIGHTNING



- Super Nintendo
- 800 puntos
- Valoración ★★★★

NUEVAS FORCES para afrontar un desafío "menos imposible" que el de la 1ª parte.

SUPER R-TYPE



- Super Nintendo
- 800 puntos
- Valoración ★★

MEZCLA 1ª Y 2ª PARTE con un resultado digno, a pesar de tener ralentizaciones.

BLAZING LAZERS



- Turbografx
- 600 puntos
- Valoración ★★★

DIRECTO Y DINÁMICO, con originales armas, 9 niveles y sus incómodos jefes.

Turbografx | 800 puntos



R-TYPE



HABRÁ MUCHOS que se creerán buenos con los videojuegos, pero hasta que no superen esta prueba, nosotros no los contamos como jugadores "pro". No es porque «R-Type» sea el "mata-mata" más difícil de la historia (lo fue, pero hoy día los hay aún peores), es sólo que aprender a usar el Force (la bolilla) con sabiduría, colocarte en el lugar adecuado en los momentos clave y elegir el tipo de disparo más útil para cada situación requiere, digamos, 14.836 partidas (aprox.). Ocho nivelazos de disfrute y agonía... totales.

Valoración ★★★★

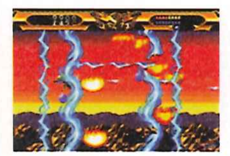
Turbografx
800 puntos





LORDS OF THUNDER

EL MÁS HEAVY. del barrio lo apreciará por la música guitarrera, pero también destacan sus 4 tipos básicos de disparo, elegibles y mejorables antes de comenzar a jugar.



Valoración ★★★

NES
500 puntos

XEVIOUS

LOS JEFES FINALES debutaron en este arcade, que tuvo una buena versión en NES. Dispara a las hordas de enemigos volantes sin perder de vista los objetivos de tierra durante 15 fases... con jefe final.



Valoración ★★★



Turbografx | 600 puntos

GALAGA '90



LA EVOLUCIÓN del género también alcanzó a esta saga pionera de Namco. La base del asunto es la misma: batallón de "moscas" en la parte superior de la pantalla, y tu nave abajo, que sólo puede desplazarse horizontalmente... y disparar, claro. Pero las mejoras aparecen incluso antes de empezar a jugar, momento en el que debes elegir entre pilotar una nave, o 2 naves "siamesas" (cosa que ocurría en el original sólo si recuperabas una nave capturada anteriormente). Además, puedes cambiar de dimensión (para ganar muchos más puntos pero también afrontar mayor dificultad), e incluye dos fases de scroll vertical con jefe final de regalo. En total, 27 difíciles aunque simpáticos niveles.

Valoración ★★★

Turbografx
900 puntos



STAR PARODIER

QUE TE RÍAS con un matamarcianos es difícil, excepto si, como este, parodia una saga tan seria como «Star Soldier». Elige nave entre la original de la saga, un robo-Bomberman o la propia PC Engine (dispara CDs) y disfruta de unos gráficos estilo anime salpicados de "tontás" continuas.

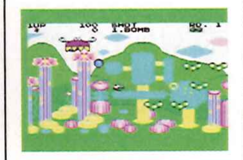


Valoración ★★★

Master System
500 puntos

FANTASY ZONE

DESTRUIR todos los generadores de "marcianicos" y cascar al jefe que aparece una vez conseguido es su divertida mecánica. Tienes disparo normal y bombitas arrojables, armamento que puedes ir mejorando en las tiendas usando las monedas que dejan los abatidos.



Valoración ★★★

Y ADEMÁS...

SUPER FANTASY ZONE



- Mega Drive
- 800 puntos
- Valoración ★★★

LA MECÁNICA es la misma que en el 1º, pero con mejoras a la altura de Megadrive, visibles en sus 9 fases.

GALAGA



- NES
- 500 puntos
- Valoración ★★★

ENTRETENIDO, simplón, "rayante"... puedes tomártelo como quieras, pero seguro que te echas otra partida.

FINAL SOLDIER

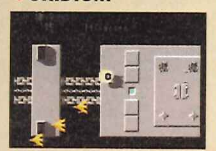


- Turbografx
- 700 puntos
- Valoración ★★★

MÁS CALIDAD gráfica que en las entregas previas, pero el mismo nivel de diversión durante sus 7 niveles.

Y ADEMÁS...

URIDIUM



- Commodore 64
- 500 puntos
- Valoración ★★

SPACE HARRIER



- Master System
- 500 puntos
- Valoración ★★

GRADIUS III



- Super Nintendo
- 900 puntos
- Valoración ★★★

GRADIUS II GOFER NO YABOU



- Turbografx
- 900 puntos
- Valoración ★★★★

NES | 500 puntos

GRADIUS



EL VIC VIPER de Konami protagoniza una de las sagas más exitosas del género. Su "secreto" fue innovar en el sistema de refuerzo de las armas. En la parte inferior de la pantalla se muestra una barra con diferentes mejoras: velocidad, misiles, láser, nave de apoyo... Cada vez que coges una cápsula naranja (que dejan los enemigos), se ilumina la siguiente mejora, de manera que tú decides en qué "invertir" para facilitarte las cosas. Además, tiene todo lo exigible: hordas de naves voladoras, enemigos terrestres (y por el techo también los hay), jefazos... Una delicia.

Valoración  ★★★★

Turbografx | 600 puntos

DRAGON SPIRIT

ESCUPIR FUEGO es propio de las naves de este género, pero también de los dragones. Así, los chicos de Namco crearon este juego, en el que debes destruir los huevos que veas en el suelo para liberar las mejoras, con las que tu dragón puede tener hasta 3 cabezas. Es algo lento y muy difícil, pero también bastante espectacular y divertido.



Valoración ★★★

Mega Drive | 800 puntos

SPACE HARRIER II

CORRE Y VUELA, pero sobre todo, dispara continuamente durante sus 12 niveles a los enemigos que aparecen desde el fondo, o desde detrás de tu personaje. Tener reflejos para esquivar los disparos, los enemigos y los objetos irrompibles es lo importante. Si te gusta el agobio, aquí tienes una buena ración.



Valoración ★★★

Deportivos

Estar ante el televisor para ver un partidito de fútbol no es tan sano como jugarlo... en tu Wii, ante el televisor también. ¿Que no te gusta el fútbol? Nada, hay muchos deportes para elegir.

Nintendo 64 | 1.000 puntos

1080º SNOWBOARDING



LA NIEVE tiene un puesto de honor en el género con este «1080º». Tiene seis pistas, ocho personajes con distintas tablas y dos modos principales: truco y carrera. En el primero se valora la cantidad y calidad de piruetas que consigas hacer, a base de pulsar sólo dos botones y el stick, en un tiempo limitado. El modo carrera es más trepidante, pues sólo importa llegar primero y te deslizas ladera abajo con otros 5 corredores a los que puedes golpear, si se ponen pesados. Y además podéis jugar dos a la vez.

Valoración ★★★★

NES | 500 puntos

PUNCH-OUT!

PEGARSE como "caballeros" ya se podía hacer en NES, aunque en plan cómico y muy arcade. Todo consiste en adivinar cuándo te va a sacudir el contrario para apartarte y luego... ¡soltársela!



Valoración ★★★

Commodore 64 | 500 puntos

CALIFORNIA GAMES

8 "DEPORTES" típicos de la costa californiana que, aunque hoy día cuesta un poco acostumbrarse al control (era un pionero del género), aún son divertidos y originales.



Valoración ★★★

Y ADEMÁS...

WORLD GAMES



- Commodore 64
- 500 puntos
- Valoración ★★★

MÁS PRUEBAS de los autores de «California G.» disputadas en distintos paises.

SOCCER



- NES
- 500 puntos
- Valoración ★★

UN PARTIDITO de 5 vs 5 contra la CPU o un amigo. Sólo ofrece eso, pero divierte.

WORLD SPORTS COMPETITION



- Turbografx
- 600 puntos
- Valoración ★★★

5 JUGADORES pueden competir en 18 pruebas con control estilo «Track & Field».

Puzle

Echarte una partida a uno de estos juegos y hacer el mejor récord de la historia demostrará al mundo que eres el tipo más inteligente, el más hábil, el más... ¿el más guapo? No, eso no encaja.

Y ADEMÁS...

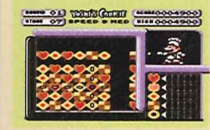
DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE



- Mega Drive
- 800 puntos
- Valoración ★★★

UN PUYO PUYO ambientado en el universo de Sonic para uno o dos jugadores.

YOSHI'S COOKIE

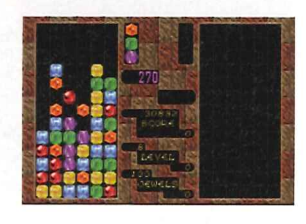


- NES
- 500 puntos
- Valoración ★★

LAS GALLETAS de Mario se acumulan si no agrupas 3 o más de la misma forma.

Mega Drive — 800 puntos

COLUMNS



ENTRETENERSE con un puzle es normal, pero llegar al nivel de vicio que conseguía «Tetris», no. En «Columns» caen columnas formadas por 3 gemas que puedes colocar en el orden que quieras, y el objetivo es conectar tres iguales en vertical, horizontal o diagonal. La pega es su escasez de modos, pero tiene multijugador. Disfrútalo unas horas y empezarás a ver piezas cayendo en cuanto cierres los ojos, te sorprenderás silbando la música en el bus... Tendrás los síntomas propios de la obra maestra de Pajitnov.

Valoración ★★★



Mega Drive — 900 puntos

PUYO PUYO 2

EL DE LAS BOLILLAS con ojos se resume en "sin combos, no hay victoria". Junta 4 iguales para que desaparezcan y monta el resto en cadena para fastidiar al rival, que es lo que importa.



Valoración ★★★

Nintendo 64 — 1.000 puntos

POKéMON PUZZLE LEAGUE



PIKACHU y cía. saltaron del anime a un puzle en el que cambias 2 piezas de sitio con el objetivo de formar columnas o filas de 3 iguales. Difícil y con modos variados.

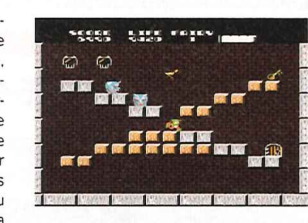




Valoración ★★★

NES — 500 puntos

SOLOMON'S KEY



LA CLAVE de su éxito es la mezcla de géneros. Porque, sí, es un puzle, pero manejas a un personaje que puede caminar, saltar y, he aquí el asunto, crear y destruir bloques adyacentes a él. Tu objetivo es coger la llave de cada sala y llegar después hasta la puerta que da paso al siguiente nivel. Pero hay ciertos obstáculos de por medio: enemigos de distintos comportamientos (seguirte, dispararte si te ven, etc.), bloques indestructibles, trampas... y además, tiempo limitado. Así, cada uno de sus 65 niveles se convierte en un problema que resolver: primero debes maquinar un plan y luego conseguir ejecutarlo. Un título para pensar mucho que también requiere reflejos y habilidad con el mando.



Valoración ★★★★

NES — 500 puntos

ADVENTURES OF LOLO

USAR LA CABEZA es lo suyo en los puzles y, en este, más, ya que manejas a una cabeza con patas que debe recoger todos los corazones de la pantalla. Empujar bloques, convertir a enemigos en huevos y, sobre todo, pensar antes de actuar, es tu cometido.

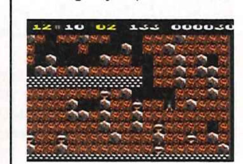


Valoración ★★★

Commodore 64 — 500 puntos

BOULDER DASH

UNA JOYA de "los viejos tiempos" (1984) que, aunque también salió en formato recreativa, requería más cabeza que reflejos. Todo consiste en coger todas las gemas del nivel y evitar que las rocas te caigan encima al hacerlo, además de sortear algunos enemigos y explosiones.



Valoración ★★

Y ADEMÁS...

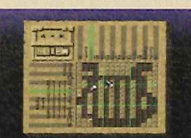
ADVENTURES OF LOLO 2



- NES
- 500 puntos
- Valoración ★★★

50 NIVELES MÁS para romperse la cabeza. Es idéntico a la 1ª parte, excepto en el diseño de cada puzle.

MARIO'S SUPER PICROSS



- Super Nintendo
- 900 puntos
- Valoración ★★★

LOS NÚMEROS son la clave de este juego de lógica. Marca los cuadros correctos y verás aparecer un dibujo.

SIMCITY



- Super Nintendo
- 800 puntos
- Valoración ★★★

CONSTRUYE una ciudad en tu consola mediante cursores y estrategia, ¡y controla absolutamente todo!

Carreras

La velocidad sin control... ya sabes. Pero en Wii tenemos el mejor control, así que, ¡disfrutamos de la mejor velocidad!

Y ADEMÁS...

F-ZERO X



- Nintendo 64
- 1.000 puntos
- Valoración ★★★

CHASE H.Q.



- Turbografx
- 600 puntos
- Valoración ★★

EXCITEBIKE



- NES
- 500 puntos
- Valoración ★★★

VICTORY RUN



- Turbografx
- 600 puntos
- Valoración ★★★

Nintendo 64 | 1.000 puntos

MARIO KART 64



TUNEADO desde la versión "Modo 7" de SNES a verdaderos entornos poligonales y con novedades por todos lados, llegaba esta saga a N64. Si te picas con él, que es lo normal, te aprenderás al dedillo sus 16 circuitos (alguno tan bueno que aún perdura en «Mario Kart Wii»), escogerás al personaje más adecuado para cada campeonato entre los 8 disponibles y descubrirás los efectos de cada ítem en tus propias carnes. ¿Lo que más disfrutarás? Seguramente, las carreras y batallas contra otros 3 jugadores. ¡Písale!

Valoración ★★★★

Nintendo 64 | 1.000 puntos

WAVE RACE 64

LA OLEADA de juegos de carreras trae consigo un original título en el que pilotas motos de agua, haces acrobacias sobre ellas y disfrutas de 8 circuitos paradisíacos. Muchos modos, también versus.



Valoración ★★★★

Super Nintendo | 800 puntos

F-ZERO

DESLÍZATE sobre el asfalto a unas velocidades nunca vistas en SNES. Los 15 circuitos del juego están salpicados con aceleradores, rampas y posibles atajos, así como 7 agresivos contrincantes.



Valoración ★★★

Pinball

Luces parpadeantes, rebotadores, rampas, bonus, bolazos contra el cristal... ¡y partida gratis! Si estas palabras te hacen sonreír, eres fan de los pinball, así que, échale un ojo a estos cuatro.

Turbografx | 600 puntos

DEVIL'S CRUSH



EL DIABLO y otros bichejos son los que inspiran la temática de este pinball. Tienes una mesa de tres alturas, la bola sólo se pierde si se te escapa en la de abajo del todo, y cada una de ellas ofrece varios tipos de misiones y juegos de bonus. Y he aquí lo mejor, que cada uno de esos 6 juegos de bonus se desarrolla en una mesa distinta: eliminar a dos hechiceros rodeados de un escudo mágico, cascar tres calaveras gigantes, reventar... Reventar en general, y a bolazo limpio, que es lo propio del género.

Valoración ★★★★

Mega Drive | 800 puntos

SONIC SPINBALL

MANEJAS A SONIC, pero también los flippers que hay repartidos por sus cuatro enormes... escenarios. Son varias mesas interconectadas con túneles o pequeños pasillos, de manera que debes ir abriéndote camino a base de encender todas las luces, pulsar tal palanca, etc. No es un pinball en toda regla porque influyes en el trayecto de la bola sólo con pulsar la cruceta, pero te gustará el estilo Sonic.

Valoración ★★★

Y ADEMÁS...

ALIEN CRUSH



- Turbografx
- 600 puntos
- Valoración ★★★

EXTRATERRESTRES como tema para la 2ª e inferior entrega de «Devil's Crush».

PINBALL



- NES
- 500 puntos
- Valoración ★★

MARIO rescatará a Daisy si tú eres lo suficientemente hábil con la bola. Simple.



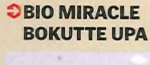
Hanabi Festival



En su día no fueron distribuidos en Europa, pero ahora están a tu alcance en la Consola Virtual. Son algo más caros pero... muy apetecibles, ¿verdad?



Y ADEMÁS...



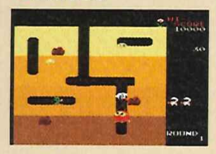
BIO MIRACLE BOKUTTE UPA



- NES
- 600 puntos
- Valoración ★★

UN BEBÉ en un plataformas de "salto y biberonazo".

DIG DUG



- NES
- 600 puntos
- Valoración ★★

EL ARCADE de Namco perfectamente versionado.

DOREMI FANTASY - MILON'S DOKI DOKI ADVENTURE



- Super Nintendo
- 900 puntos
- Valoración ★★★

PLATAFORMAS de calidad en un mundo de duendes.

Nintendo 64 · 1.200 puntos

SIN & PUNISHMENT



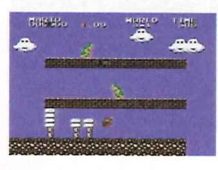
LOS DISPAROS no fueron un género muy prolífico en N64, pero este título de Treasure era suficiente para satisfacer a los fans. A pesar de que te encontrarás con la historia (y el tutorial) con voces en inglés y subtítulos en japonés, tampoco hay mucho que aprender: dispara a todo con el cursor y evita, saltando y rodando por el suelo si hace falta, los disparos enemigos. El nivel de acción va creciendo, vives situaciones muy variadas y muestra unos gráficos realmente espectaculares (para N64).

Valoración ★★★★

NES · 600 puntos

SUPER MARIO BROS. THE LOST LEVELS

MÁS MARIO de primera hornada, pero con unos niveles bastante más complicadillos que los mil veces jugados del «Mario Bros.» original.



Valoración ★★★★

NES · 600 puntos

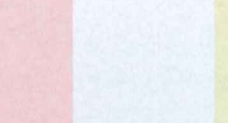
SPELUNKER

LA ESPELEOLOGÍA no es exclusiva de Lara Croft. En NES ya se podía jugar una aventura donde las cuerdas, abismos y palancas eran los protagonistas. Es un juego difícil, pero también satisfactorio.



Valoración ★★★














Este suplemento se regala con Nintendo Acción nº 194